



平成20年3月期 第1四半期財務・業績の概況

平成19年7月31日

上場会社名 **株式会社コーエー**

上場取引所 東証第一部

コード番号 9654

URL <http://www.koei.co.jp/>

代表者 (役職名) 代表取締役執行役員会長CEO (氏名) 伊従 勝

問合せ先責任者 (役職名) 常務執行役員管理本部長CFO (氏名) 浅野 健二郎 TEL (045) 562-8111

(百万円未満切捨て)

1. 平成20年3月期第1四半期財務・業績の概況 (平成19年4月1日～平成19年6月30日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期(当期)純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
20年3月期第1四半期	4,413	(56.5)	8	(-)	2,145	(-)	1,249	(-)
19年3月期第1四半期	2,819	(△42.2)	△641	(-)	49	(△96.6)	2	(△99.7)
19年3月期	24,359		5,351		9,186		5,166	

	1株当たり四半期(当期)純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益
	円 銭	円 銭
20年3月期第1四半期	18 49	18 49
19年3月期第1四半期	0 02	0 02
19年3月期	76 29	76 27

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
20年3月期第1四半期	65,806	60,133	90.4	880 81
19年3月期第1四半期	59,929	53,483	88.4	781 04
19年3月期	68,465	58,842	85.0	861 93

2. 平成20年3月期の連結業績予想 (平成19年4月1日～平成20年3月31日) 【参考】

(%表示は、通期は対前年、中間期は対前年中間期増減率)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり当期純利益
	百万円 %	百万円 %	百万円 %	百万円 %	円 銭
中間期	11,000 (26.6)	600 (5.1)	2,400 (12.2)	1,600 (28.5)	23 69
通期	27,500 (12.9)	6,000 (12.1)	9,500 (3.4)	6,300 (21.9)	93 26

平成20年3月期の業績予想につきましては、平成19年5月15日に発表の業績予想から変更しておりません。

3. その他

- (1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動） : 無
- (2) 会計処理の方法における簡便な方法の採用の有無 : 有
- (3) 最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更の有無 : 有

(注) 詳細は、4 ページ【定性的情報・財務諸表等】4. その他をご覧ください。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

業績予想につきましては、本資料の発表日現在入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因によって異なる結果となる可能性があります。

なお、上記業績予想に関する事項は、添付資料の4 ページをご参照ください。

【定性的情報・財務諸表等】

1. 経営成績に関する定性的情報

グローバル経済は、エネルギー価格高を背景にインフレ懸念があるものの、BRICs等の高い経済成長に支えられ、引き続き景気拡大が続いております。日本経済も、円安基調の中、原材料価格の上昇や金利先高感等、不透明感はあるものの、好調な企業業績に支えられ設備投資が増加し、緩やかな景気拡大が続いております。

当業界におきましては、任天堂株式会社の「Wii」及び「DS」の出荷は引き続き好調に推移し、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの「プレイステーション3」及び「PSP」の出荷台数も着実に増え、ゲームソフトウェア市場は活況を呈しております。

このような状況下、当社グループは「創造と貢献」というグループ精神のもと、独創的なエンターテインメントコンテンツの創発に努めてまいりました。

当第1四半期は、前期に発売した「無双OROCHI」(PS2用)等、リピート販売が好調に推移した他、6月に「しゃべる!DSお料理ナビ まるごと帝国ホテル」(DS用)を発売いたしました。オンラインゲームは、「真・三國無双BB」の海外展開に向けた準備を進める等、引き続き堅調に推移しております。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントによる「PlayStation Awards2007」にて、「無双OROCHI」(PS2用)は“Gold Prize”(50万本以上出荷を対象)を、また、「ガンダム無双」(PS3用)は“Special Prize”(PS3向けタイトルのうち30万本以上出荷を対象)を受賞いたしました。

一方、「真・三國無双5」をはじめとする主力タイトル発売を第2四半期以降に計画していることから、開発費が先行しております。

営業外収益は、投資有価証券売却益、為替差益により大幅に増加いたしました。

以上の結果、当第1四半期は、売上高44億13百万円(前年同期比15億93百万円増)、営業利益8百万円(同6億50百万円増)、経常利益は21億45百万円(同20億95百万円増)、当期純利益は12億49百万円(同12億47百万円増)となりました。

事業の種類別セグメントの状況につきましては以下のとおりとなっております。

ゲームソフト事業 売上高25億96百万円 営業利益△1億92百万円

前年同期比で売上高9億46百万円増、営業利益5億76百万円増となりました。

・家庭用ビデオゲームソフト

国内家庭用ビデオゲームソフトでは、前期に発売した「無双OROCHI」(PS2用)、「Winning Post 7 MAXIMUM2007」(PS2/PS3用)等、リピート販売が好調に推移。

・オンラインゲーム、モバイルコンテンツ事業

オンラインゲームは、台湾において拡張パック「信長の野望 Online～破天の章～」のサービスを開始。

モバイルコンテンツは、「信長の野望」「大航海時代」等の新作タイトルを投入。

流通事業 売上高25億81百万円 営業利益1億34百万円

前年同期比で売上高9億24百万円増、営業利益1億87百万円増となりました。

前期に発売した「無双OROCHI」(PS2用)及び「Winning Post 7 MAXIMUM2007」(PS2/PS3用)等、リピート販売が好調に推移したほか、「しゃべる!DSお料理ナビ まるごと帝国ホテル」(DS用)を発売。eビジネスも着実に伸張。

メディア事業 売上高7億95百万円 営業利益33百万円

前年同期比で売上高6億1百万円増、営業利益91百万円増となりました。

6月に「しゃべる!DSお料理ナビ まるごと帝国ホテル」(DS用)及び関連書籍を発売。また、「無双OROCHI」等ゲームソフト攻略本も好調に推移。テレビアニメ「金色のコルダ～primo passo～」のイベント、ステラ・コンサートは大好評を博し、アンコールイベントも開催。

その他事業 売上高2億10百万円 営業利益71百万円

当社コンテンツを利用したライセンス事業を中心に、前年同期比で売上高1億26百万円増、営業利益71百万円増となりました。

2. 財政状態に関する定性的情報

当第1四半期末における総資産は、前連結会計年度末と比較して26億58百万円減少し658億6百万円となりました。投資有価証券が28億68百万円増加しましたが、売掛金が42億5百万円、有価証券が12億28百万円、それぞれ減少したことによるものです。

負債は前連結会計年度末と比較して39億49百万円減少し56億72百万円となりました。未払法人税等が29億35百万円、買掛金が9億95百万円、それぞれ減少したことによるものです。

純資産は、前連結会計年度末と比較して12億90百万円増加し601億33百万円となりました。利益剰余金が配当金の支払により10億13百万円減少した一方、当期純利益により12億49百万円増加したこと、その他有価証券評価差額金が8億79百万円増加したことによるものです。これらの結果、自己資本比率は90.4%となりました。

3. 業績予想に関する定性的情報等

当期発売予定タイトルの開発が予定通り進捗していることから、業績予想につきましては、平成19年3月期決算発表時点（平成19年5月15日）から変更ありません。

4. その他

- (1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）

該当事項はありません。

- (2) 会計処理の方法における簡便な方法の採用

連結子会社の税金費用は簡便法により計算しております。

- (3) 最近連結会計年度からの会計処理方法の変更

法人税法の改正に伴い、平成19年4月1日以降に取得した減価償却資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。

この変更による営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益に与える影響は軽微であります。

5. (要約)四半期連結財務諸表

(1) (要約)四半期連結貸借対照表

(単位：百万円、%)

科 目	前年同四半期末	当 四 半 期 末	増減		(参考)前期末 (平成19年3月期末)
	〔平成19年3月期 第1四半期末〕	〔平成20年3月期 第1四半期末〕	金額	増減率	金額
金額	金額	金額	増減率	金額	金額
(資産の部)					
I 流 動 資 産					
1 現 金 及 び 預 金	4,431	3,586	△844		4,210
2 受取手形及び売掛金	2,692	4,408	1,716		8,614
3 有 価 証 券	8,105	3,397	△4,707		4,625
4 た な 卸 資 産	661	558	△103		406
5 繰 延 税 金 資 産	991	640	△351		1,038
6 そ の 他	2,095	1,578	△517		1,338
貸倒引当金	△58	△67	△8		△78
流動資産合計	18,917	14,103	△4,814	△25.5	20,154
II 固 定 資 産					
1 有 形 固 定 資 産					
(1)建物及び構築物	3,320	3,166	△154		3,201
(2)土 地	3,355	4,019	664		4,019
(3)そ の 他	947	1,895	947		1,299
有形固定資産合計	7,623	9,081	1,457	19.1	8,520
2 無 形 固 定 資 産	289	288	△0	△0.3	298
3 投 資 そ の 他 の 資 産					
(1)投資有価証券	30,067	40,712	10,645		37,843
(2)更 生 債 権	7	13	5		14
(3)繰 延 税 金 資 産	1,403	-	△1,403		29
(4)再評価に係る繰延税金資産	1,260	1,260	-		1,260
(5)そ の 他	367	360	△7		357
貸倒引当金	△7	△13	△5		△14
投資その他の資産合計	33,098	42,333	9,234	27.9	39,491
固定資産合計	41,011	51,703	10,691	26.1	48,310
資 産 合 計	59,929	65,806	5,876	9.8	68,465

科 目	前年同四半期末	当 四 半 期 末	増減		(参考)前期末 (平成19年3月期末)
	〔平成19年3月期 第1四半期末〕	〔平成20年3月期 第1四半期末〕	金額	増減率	金 額
金 額	金 額	金額	増減率	金 額	金 額
(負債の部)					
I 流 動 負 債					
1 支払手形及び買掛金	466	576	109		1,571
2 短期借入金	2,680	-	△2,680		-
3 未払金	500	1,500	999		2,229
4 未払法人税等	63	336	273		3,271
5 未払消費税等	21	48	26		264
6 賞与引当金	186	178	△7		535
7 返品調整引当金	212	241	29		136
8 その他	1,222	1,207	△15		495
流動負債合計	5,352	4,088	△1,264	△23.6	8,504
II 固 定 負 債					
1 長期借入金	10	10	-		10
2 繰延税金負債	72	631	559		81
3 役員退職慰労引当金	401	359	△41		429
4 退職給付引当金	462	440	△21		449
5 預り保証金	111	108	△3		114
6 その他	35	34	△1		34
固定負債合計	1,093	1,584	491	44.9	1,118
負債合計	6,445	5,672	△772	△12.0	9,622

科 目	前年同四半期末	当 四 半 期 末	増減		(参考)前期末 (平成19年3月期末)
	〔平成19年3月期 第1四半期末〕	〔平成20年3月期 第1四半期末〕	金額	増減率	金 額
金 額	金 額	金額	増減率	金 額	金 額
(純資産の部)					
I株 主 資 本					
1 資 本 金	9,090	9,090	-		9,090
2 資 本 剰 余 金	12,534	12,547	13		12,546
3 利 益 剰 余 金	35,728	39,433	3,705		39,197
4 自 己 株 式	△1,207	△1,719	△511		△1,725
株 主 資 本 合 計	56,145	59,352	3,207	5.7	59,109
II 評 価 ・ 換 算 差 額 等					
1 その他有価証券評価差額金	△1,433	1,628	3,061		749
2 土地再評価差額金	△1,841	△1,841	-		△1,841
3 為替換算調整勘定	97	363	265		207
評価・換算差額等合計	△3,176	150	3,327	-	△884
III 新 株 予 約 権	-	19	19	-	3
IV 少 数 株 主 持 分	514	610	96	18.7	614
純 資 産 合 計	53,483	60,133	6,649	12.4	58,842
負 債 、 純 資 産 合 計	59,929	65,806	5,876	9.8	68,465

(2) (要約)四半期連結損益計算書

(単位：百万円、%)

科 目	前年同四半期	当 四 半 期	増減		(参考)前期 (平成19年3月期)
	〔平成19年3月期 第1四半期〕	〔平成20年3月期 第1四半期〕	金額	増減率	金額
	金額	金額	金額	増減率	金額
I 売 上 高	2,819	4,413	1,593	56.5	24,359
II 売 上 原 価	2,320	3,163	843	36.3	13,685
売 上 総 利 益	498	1,249	750	150.5	10,673
III 販売費及び一般管理費	1,140	1,241	100	8.8	5,321
営 業 利 益	△641	8	650	-	5,351
IV 営 業 外 収 益	871	2,138	1,267	145.5	3,905
1 受 取 利 息	415	558	142		2,129
2 投資有価証券売却益	223	1,023	799		1,046
3 為 替 差 益	94	246	151		167
4 そ の 他	137	310	172		562
V 営 業 外 費 用	180	1	△178	△99.1	71
1 デリバティブ損失	179	-	△179		62
2 そ の 他	0	1	0		8
経 常 利 益	49	2,145	2,095	-	9,186
VI 特 別 利 益	-	-	-	-	-
VII 特 別 損 失	-	73	73	-	314
税 金 等 調 整 前 四半期(当期)純利益	49	2,071	2,022	-	8,871
法人税、住民税及び事業税	△24	408	432	-	3,766
法 人 税 等 調 整 額	74	393	318	428.6	△129
少 数 株 主 利 益	△3	19	23	-	68
四半期(当期)純利益	2	1,249	1,247	-	5,166

6. セグメント情報

(1) 事業の種類別セグメント情報

前年同四半期（平成19年3月期第1四半期）

（単位：百万円）

科目 \ セグメント	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	959	1,641	158	59	2,819	(-)	2,819
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	689	15	35	24	765	(765)	-
計	1,649	1,657	193	84	3,584	(765)	2,819
営業費用	2,419	1,710	251	83	4,465	(1,004)	3,460
営業利益又は営業損失(△)	△769	△53	△57	0	△880	238	△641

(注) 1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各事業区分に属する主要な製品の名称及び事業内容は次のとおりであります。

- (1)ゲームソフト事業……………パソコン用ゲームソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (2)流通事業……………パソコン用ソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の流通、卸業務
- (3)メディア事業……………書籍、CD等の制作、販売、イベントの企画、運営
- (4)その他事業……………ライセンス事業（ロイヤリティビジネス）、パソコン用ワープロソフト、ビジネスソフト等の開発、販売、不動産事業、ベンチャーキャピタル事業及び広告代理業務等

当四半期（平成20年3月期第1四半期）

（単位：百万円）

科目 \ セグメント	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	1,166	2,565	482	197	4,413	(-)	4,413
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,429	15	313	12	1,770	(1,770)	-
計	2,596	2,581	795	210	6,183	(1,770)	4,413
営業費用	2,788	2,446	762	138	6,136	(1,732)	4,404
営業利益又は営業損失(△)	△192	134	33	71	47	△38	8

(注) 1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各事業区分に属する主要な製品の名称及び事業内容は次のとおりであります。

- (1)ゲームソフト事業……………パソコン用ゲームソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (2)流通事業……………パソコン用ソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の流通、卸業務
- (3)メディア事業……………書籍、CD等の制作、販売、イベントの企画、運営、家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (4)その他事業……………ライセンス事業（ロイヤリティビジネス）、パソコン用ワープロソフト、ビジネスソフト等の開発、販売、不動産事業、ベンチャーキャピタル事業及び広告代理業務等

前期(平成19年3月期)

(単位:百万円)

科目	セグメント	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高		7,847	14,252	1,756	502	24,359	(-)	24,359
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高		9,672	63	484	147	10,367	(10,367)	-
計		17,519	14,315	2,240	650	34,726	(10,367)	24,359
営業費用		13,216	13,657	2,349	485	29,708	(10,701)	19,007
営業利益又は営業損失(△)		4,303	658	△108	164	5,017	333	5,351

(注) 1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各事業区分に属する主要な製品の名称及び事業内容は次のとおりであります。

- (1)ゲームソフト事業……………パソコン用ゲームソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (2)流通事業……………パソコン用ソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の流通、卸業務
- (3)メディア事業……………書籍、CD等の制作、販売、イベントの企画、運営
- (4)その他事業……………ライセンス事業(ロイヤリティビジネス)、パソコン用ワープロソフト、ビジネスソフト等の開発、販売、不動産事業、ベンチャーキャピタル事業及び広告代理業務等

(2)所在地別セグメント情報

前年同四半期(平成19年3月期第1四半期)

(単位:百万円)

科目 \ セグメント	日本	北米	欧州	アジア	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	2,260	227	201	129	2,819	(-)	2,819
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	342	-	-	-	342	(342)	-
計	2,603	227	201	129	3,161	(342)	2,819
営業費用	3,016	348	213	220	3,799	(339)	3,460
営業利益又は営業損失(△)	△413	△121	△12	△90	△637	△3	△641

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 日本以外の区分に属する主な国又は地域

(1) 北米: 米国、カナダ

(2) 欧州: イギリス、フランス

(3) アジア: 韓国、台湾、シンガポール

当四半期(平成20年3月期第1四半期)

(単位:百万円)

科目 \ セグメント	日本	北米	欧州	アジア	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	3,770	426	121	94	4,413	(-)	4,413
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	173	0	-	-	174	(174)	-
計	3,944	427	121	94	4,587	(174)	4,413
営業費用	3,693	509	142	230	4,575	(171)	4,404
営業利益又は営業損失(△)	251	△82	△20	△136	11	△3	8

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 日本以外の区分に属する主な国又は地域

(1) 北米: 米国、カナダ

(2) 欧州: イギリス、フランス

(3) アジア: 韓国、台湾、シンガポール

前期(平成19年3月期)

(単位:百万円)

科目 \ セグメント	日本	北米	欧州	アジア	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	21,599	1,284	785	689	24,359	(-)	24,359
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,751	-	-	-	1,751	(1,751)	-
計	23,350	1,284	785	689	26,110	(1,751)	24,359
営業費用	16,980	1,726	859	1,192	20,758	(1,751)	19,007
営業利益又は営業損失(△)	6,369	△441	△73	△503	5,351	0	5,351

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 日本以外の区分に属する主な国又は地域

(1) 北米: 米国、カナダ

(2) 欧州: イギリス、フランス

(3) アジア: 韓国、台湾、シンガポール

(3)海外売上高

前年同四半期(平成19年3月期第1四半期)

(単位:百万円)

	北 米	欧 州	アジア・中東	合 計
I 海外売上高	227	251	175	654
II 連結売上高	-	-	-	2,819
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	8.1	8.9	6.2	23.2

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北米: 米国

(2) 欧州: イギリス、フランス、ドイツ

(3) アジア・中東: 韓国、台湾、中国、オーストラリア

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

当四半期(平成20年3月期第1四半期)

(単位:百万円)

	北 米	欧 州	アジア・中東	合 計
I 海外売上高	426	146	265	839
II 連結売上高	-	-	-	4,413
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	9.7	3.3	6.0	19.0

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北米: 米国

(2) 欧州: イギリス、フランス、ドイツ

(3) アジア・中東: 韓国、台湾、中国、オーストラリア

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

前期(平成19年3月期)

(単位:百万円)

	北 米	欧 州	アジア・中東	合 計
I 海外売上高	1,284	1,049	3,457	5,791
II 連結売上高	-	-	-	24,359
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	5.3	4.3	14.2	23.8

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北米: 米国

(2) 欧州: イギリス、フランス、ドイツ

(3) アジア・中東: 韓国、台湾、中国、オーストラリア

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

7. 販売の状況

前年同四半期(平成19年3月期第1四半期)

(単位:百万円)

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	959	1,641	158	59	2,819	-	2,819
パソコンソフト	44	274	-	14	333	-	333
家庭用ビデオゲームソフト	568	992	-	-	1,560	-	1,560
オンライン課金・携帯	320	296	0	-	617	-	617
出版	5	12	48	-	65	-	65
C D 等	-	25	85	-	110	-	110
ロイヤリティ	2	-	5	6	15	-	15
その他	17	40	18	38	115	-	115
セグメント間の内部売上高 又は振替高	689	15	35	24	765	△765	-
パソコンソフト	50	-	-	10	61	△61	-
家庭用ビデオゲームソフト	323	-	1	-	325	△325	-
オンライン課金・携帯	278	-	-	-	278	△278	-
出版	-	-	8	-	8	△8	-
C D 等	-	-	21	-	21	△21	-
ロイヤリティ	32	-	1	0	34	△34	-
その他	4	15	1	14	35	△35	-
合計	1,649	1,657	193	84	3,584	△765	2,819

当四半期(平成20年3月期第1四半期)

(単位:百万円)

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	1,166	2,565	482	197	4,413	-	4,413
パソコンソフト	17	188	-	26	232	-	232
家庭用ビデオゲームソフト	676	1,941	-	-	2,617	-	2,617
オンライン課金・携帯	350	359	0	-	710	-	710
出版	2	6	323	-	332	-	332
C D 等	-	36	107	-	144	-	144
ロイヤリティ	113	-	42	128	283	-	283
その他	7	32	8	43	91	-	91
セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,429	15	313	12	1,770	△1,770	-
パソコンソフト	52	-	-	2	55	△55	-
家庭用ビデオゲームソフト	955	-	277	-	1,233	△1,233	-
オンライン課金・携帯	316	-	-	-	316	△316	-
出版	-	-	4	-	4	△4	-
C D 等	-	-	10	-	10	△10	-
ロイヤリティ	101	-	△0	0	101	△101	-
その他	1	15	20	9	47	△47	-
合計	2,596	2,581	795	210	6,183	△1,770	4,413

前期(平成19年3月期)

(単位:百万円)

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	7,847	14,252	1,756	502	24,359	-	24,359
パソコンソフト	310	1,034	-	111	1,457	-	1,457
家庭用ビデオゲームソフト	2,819	11,040	△0	-	13,859	-	13,859
オンライン課金・携帯	4,633	1,446	1	-	6,081	-	6,081
出版	7	41	794	-	843	-	843
C D 等	-	159	612	-	771	-	771
ロイヤリティ	23	-	121	234	379	-	379
その他	51	530	226	156	965	-	965
セグメント間の内部売上高 又は振替高	9,672	63	484	147	10,367	△10,367	-
パソコンソフト	324	-	-	50	375	△375	-
家庭用ビデオゲームソフト	6,887	-	3	-	6,891	△6,891	-
オンライン課金・携帯	1,347	-	-	-	1,347	△1,347	-
出版	-	-	31	-	31	△31	-
C D 等	-	-	76	-	76	△76	-
ロイヤリティ	716	-	30	1	747	△747	-
その他	396	63	342	95	897	△897	-
合計	17,519	14,315	2,240	650	34,726	△10,367	24,359